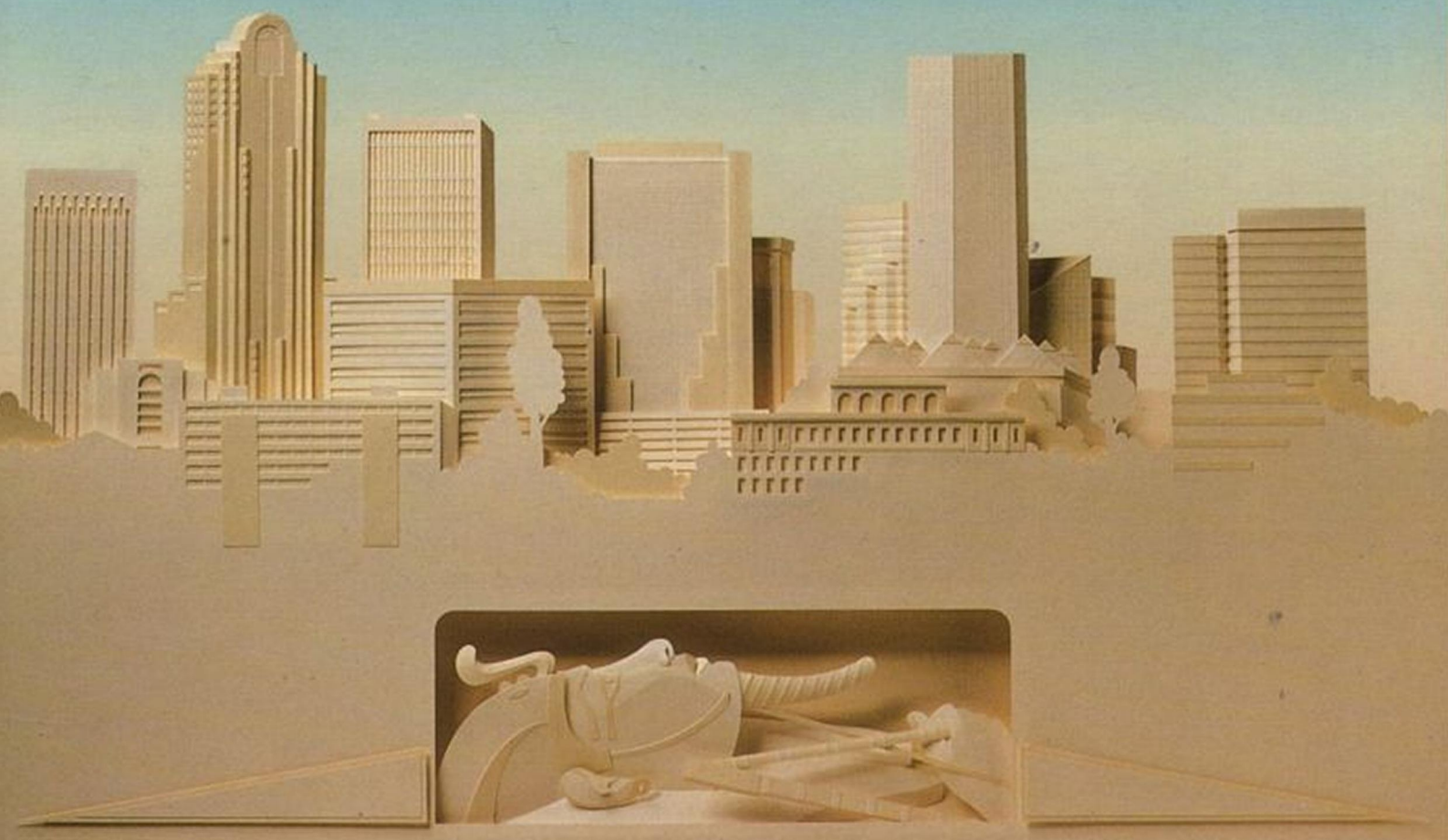
TOP GAMES

09/1992



Sid Meier's Civilization

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ове българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

Този брой е сканиран от
Национална Библиотека "Св. св. Кирил и Методий"

Искам първо да се извиня на стотиците почитатели на тази рубрика, на които съм забавил отговора на писмата. Самият аз бях изненадан от големия интерес и нямах достатъчно свободно време да отговоря на всички. Но да се надяваме, че когато държите този брой, всички ще са доволни. Освен това искам да ви кажа, че от 3 месеца тази рубрика има и телевизионен вариант в телевизионното предаване „Електронна къща". Така че очаквайте и да видите това, за което вече сте прочели.

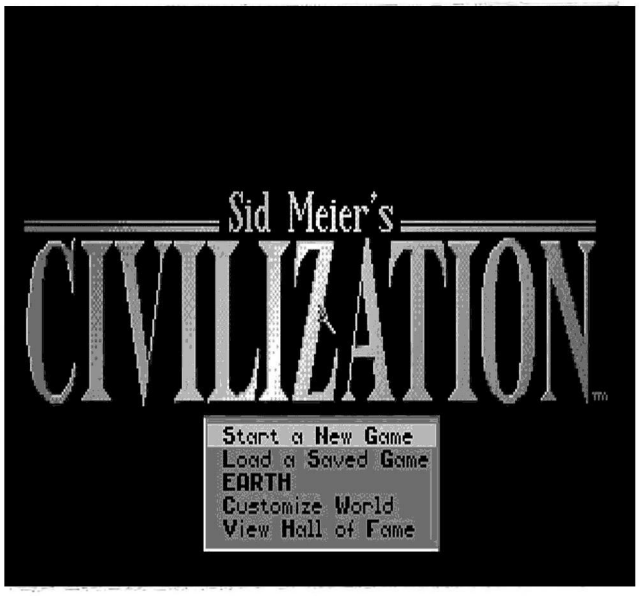
TOP GAMES

Рубриката води
СТОЯН ХАЛКАЛИЕВ

CIVILIZATION
MicroProse

Графика:	******
Звук:	****
Оригиналност:	********
Удоволствие от играта:	********

Изисквания: IBM AT или съвместими, EGA, VGA, 3 Мбайта дисково пространство.
Поддържа: AdLib, Sound blaster, мишка.



Досега не бях ви срещал с игри от фирмата **MicroProse**, въпреки че тя е една от водещите в този бранш. В този брой, поправяйки пропуска си, ви представям най-забележителната според мен симулация, която наистина заслужава да влезе в нашата топ класация. Автор на играта е небезизвестният Сид Майер, който сигурно познавате като автор на **Railroad Tycoon**. Залагайки на голямото си въображение и използвайки част от предишните си идеи, той успява да съчетае в една игра развитието на една цивилизация, като се започне от едно-единствено племе и се стигне до атомната ера и космическите кораби. И всичко това е направено по невероятно добър начин.

Развитието на вашата цивилизация се обуславя от толкова много фактори, че просто и аз не ги знам всичките, но това да не ви притеснява. Много важно е в какъв политически строй се намира страната: деспотизъм, монархия, комунизъм, република или демокрация. Всеки от тези строеве е най-подходящ в определен период от развитието на цивилизацията ви, но не е задължително да ги сменяте. Например при демокрация населението работи повече, но пък и не си помисляйте да водите война, защото, първо, парламентът ще ви се бърка при всяко решение и, второ, гражданите изведнъж стават толкова недоволни, че почват бунтове и въстания. А въстанията са лошо нещо, защото след тях следва период на анархия, а през анархията хората не плащат данъци и като не плащат данъци, няма пари в хазната, а колко е лошо това няма да ви обяснявам.

Ако сте много войнствени, стойте си на деспотизъм или комунизъм, почти няма разлика между двете. Хората работят по-слабо, обаче за сметка на това недоволни няма. Пък и няма парламент, който да разправя „сключи мир с този или недей да биеш онзи" и други подобни. Междувременно вашите учени работят и откриват каквото им кажете, че ви е необходимо. Трябва да знаете, че откритията на учените са едно от най-важните неща, защото ви предоставят новите постижения, а от това до голяма степен зависи дали ще оцелеете в борбата с другите цивилизации.

Всъщност все още не съм казал, че животът ви постоянно ще бъде заплашен от различен брой противникови цивилизации (от 3 до 7 в зависимост от сложността, която сте си избрали). Целта ви е по възможност да ги унищожите всичките, а ако не можете, трябва поне първи да пуснете космически кораб, който успешно да колонизира друга планета. Това, може да се каже, са целите в играта, макар че никой не ви пречи да си играете колкото си искате, без да строите кораб и без да се биете. Друг е въпросът, че ако вие не нападате противниците, те ще ви нападнат. Пък и ако много се мотаете, няма да влезете в класирането.

А как става самото командване на населението? Ами не е много лесно, обаче с командване по принцип бързо се свиква. И тук е така. В началото разполагате само с шепа заселници, които трябва бързо да установите на някое по-удобно място и да построите град. Градът е основната производствена единица, защото всичко, което ви е необходимо по-нататък, ще се произвежда в градовете ви. Градовете произвеждат бойните единици, както и други заселници, за да се основават и други градове. Но градовете могат да произвеждат и неща за собствено ползване като грънчарници, пазари, акведукти, библиотеки, съдилища, казарми, крепостни стени и много други неща, от които зависи нарастването на града, както и способността му да се защитава при нападение. Основен момент е и изхранването на големите градове, затова при основаването трябва да обръщате сериозно внимание на мястото - има ли наоколо полета, които могат да бъдат напоявани, има ли в морето риба, ако е на брега, и др. Заселниците, освен че основават градове, имат и друга велика цел, а именно да облагородяват територията около градовете. Те именно напояват полето, строят пътища, пресушават блата или копаят мини в планините. Пътищата също са много важен момент в играта, защото бойните и другите единици увеличават възможностите си за движение, ако се намират на път. Пък ако успеете да си построите железница, никой няма да може да ви излезе, защото с нейна помощ веднага ще можете да струпвате всички войски, които ви са подръка.

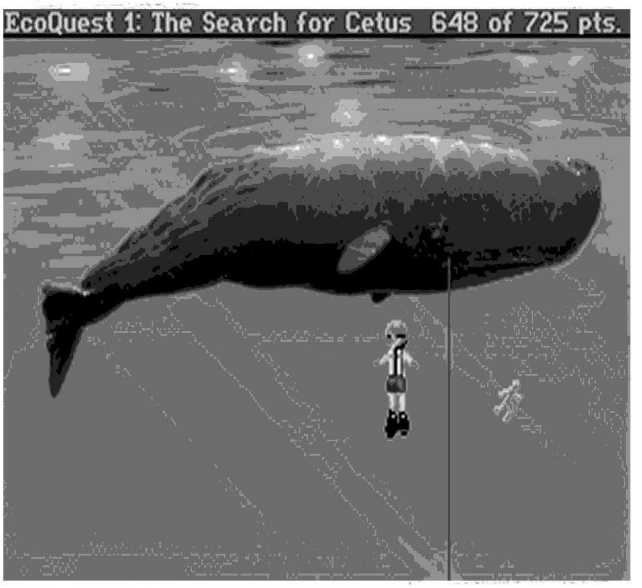
Играта започва през 4000 година преди новата ера и завършва през 2020, 2040, 2060, 2080 или 2100 в зависимост от степента на сложност, която сте избрали за противниците си. И те са съответно **император, крал, принц, военоначалник** и **вожд**. Срещу вожд или военоначалник по принцип е доста лесно. Срещу принц горе-долу се оцелява. Обаче крал или пък най-трудното – император, може да те направи сам да си говориш. Вие още не сте открили барута, а те вече бомбардират със стелт самолети, с атомни бомби и т.н. Дори да издържите само до самолетите им, трябва да го смятате за успех.

Можете да сте сигурни, че съм пропуснал да ви кажа още маса неща, обаче това е игра, за която може да се напише цяла книга, и една толкова малка проява от моя страна никак не е достатъчна. Но какво да се прави. Важното е само да се наблегне на играта, а съм сигурен, че читателите на тази рубрика са достатъчно интелигентни да почувстват останалото и сами. И така запретвайте ръкави, да видите лесно ли е да се управлява.

ECOQUEST I
The search for Cetus
Sierra On-Line

Графика:	*******
Звук:	*******
Оригиналност:	*******
Удоволствие от играта:	*******

Изисквания: IBM AT или съвместими с VGA, 5 Мбайта дисково пространство.
Поддържа: AdLib, Sound blaster, MIDI, мишка.



Продължаваме представянето на новата серия приключенски игри. Вече и аз им се чудя на момчетата от Sierra и започвам да си мисля, че те специално за списание Computer пускат всеки месец по една нова игра. Ами тъй де, аз още не съм представил някои от по-старите им тво-

рения, а вече напират нови заглавия. Но какво да се прави. По-старите – на сянка. Ние трябва да сме в крак с новото. А новото е нещо, което бих нарекъл произведение на изкуството.

Основната идея в тази игра е екологията. Малко момченце – син на учен еколог, трябва да спаси царя на морските животни – огромния кит Цетус. Как ще направи това зависи изцяло от вас. Първо трябва да се спечели доверието на морските обитатели, като се започне със спасяването на един делфин, заплел се в рибарски мрежи. След като с изненада откриете, че този делфин може да говори, ще разберете за голямото нещастие, сполетяло подводния свят – изчезването на кита Цетус – царя-закрилник. Без много-много да се замисляте, яхвате делфина и право в морските дълбини. Естествено, за целта имате цялата необходима екипировка, пък и въздухът в бутилката ще ви стигне за цялата игра (на мен поне ми стигна). Тук под водата изведнъж ще осъзнаете колко красиво е направена тази игра, защото картинките са така добре изпипани, че наистина се създава усещането, че навсякъде е вода. Това явно е постигнато с разни магии с палитрите, както и многото положения при анимацията на всякакви морски растения и животинки. Обаче под водата не навсякъде е красиво. За нещастие ще се сблъскате с жестокото отношение на човечеството към морето. Отпадъците са навсякъде и доста време ще ви отнеме да поразчистите тук-таме, за да можете да получите доверието на морските обитатели. Ще трябва един по един да спасите жителите на подводния град от постиженията на човечеството: една риба да извадите от балон, на друга да изчистите растенията, с които се храни, и т.н. Чак след това ще получите пълномощията на древния оракул, за да спасите царя. Но стига толкова подсказки, за да не ви отнема удоволствието от откривателството. Между другото всеки морски обитател подробно може да разказва за себе си: от какъв вид е, къде живее, с какво се храни и т.н. Доста неща за подводния свят можете да научите ей така между другото. Затова не се учудвайте, ако видите някъде, че тази игра е обявена за учебна. Това е наистина така, но нали разправят, че човек винаги се учи. Тъй че да не ви пука.

И накрая един въпрос: „Излязохте ли от началната стая?". Ако не сте, пробвайте с **6893**. Май не мина номерът, а? Тогава пробвайте с **9731**. Е, приятно гмуркане.

□

СЪОБЩЕНИЕ НА ЛАБОРАТОРИЯТА ПО КОМПЮТЪРНА ВИРУСОЛОГИЯ ПРИ БАН

Уважаеми приятели,

Съществуващите икономически условия в страната и в БАН ни принуждават да изоставим многогодишната практика за безплатно създаване и разпространяване на антивирусни програми.

От 1.VI.1992 г. Лабораторията по компютърна вирусология ще разпространява антивирусни програми само срещу заплащане:

1. **CLEANUP 7.02 - 50 лв.**
2. **DIR2CLR 1.93 - 50 лв.**
3. **FPROT 2.03 - 50 лв.**

За всяка продажба ще се издава фактура.

Както се вижда, цената на отделен пакет е малко по-голяма от таксата за копиране. Ние съзнателно сме занижили цените до възможния минимум, за да може всеки, който има нужда, да си го купи от гарантирано място, а не да го взема от познати и приятели вече заразен, каквато за съжаление е масовата практика.

В процес на подготовка са цените и за другите дейности на лабораторията и на Virus_Busters_BBS.

При същите условия и цени посочените по-горе програмни продукти ще се разпространяват и от редакцията на сп. **Computer**.

Ст.н.с. ктн ***ЕВГЕНИЙ НИКОЛОВ***

СОФТУЕР ЗА ВСЕКИ

ДЕМО ДИСК

Бърз, резидентен, двупосочен англо-български речник за PC/XT/AT компютри

само срещу 95 лв.

тел. 032/ 822-620 - вечер
4000 Пловдив, ПК 363

Разпространява се в редакцията на списание COMPUTER

Най-необходимото в 100 страници

ПРОДАВАМ Правец–8А с процесор 65C02, оригинална кутия и клавиатура за Apple IIe, платки RAM 128/512 (с 64 K), PPI и RGB и две флопидискови устройства с контролер. Цена 2500 лв. 58-63-06, след 18 часа, Николов.